



SW 전시회

- ESCAPE FOREST -

20185135 서주현 20195153 남서영

목차

- 
- A vertical line serves as a central axis for the table of contents. Four items are listed, each connected to the axis by a horizontal line and a dot. From top to bottom, the items are: '역할 분담' (Role Distribution), '작품 설명' (Work Description), '플레이 화면' (Play Screen), and '소감' (Reflection). The text is white on a dark blue background.
- 역할 분담
 - 작품 설명 •
 - 플레이 화면
 - 소감 •

★ 01. 역할 분담

- 남서영 : 맵 디자인 작업, 시작 및 종료화면 구현
- 서주현 : 맵 내부 메뉴 구현 및 충돌처리 구현

★ 02. 작품설명



“ ESCAPE FOREST ”

삐약이가 무사히 집으로 돌아갈 수
있도록 미로를 탈출하는 게임입니다.

★ 02. 작품설명

Easy



Normal



Hard



'easy', 'normal', 'hard' 세 가지 난이도로 나뉘어져
원하시는 모드로 플레이 할 수 있습니다.

★ 03. 플레이 화면



Start Scene



End Scene

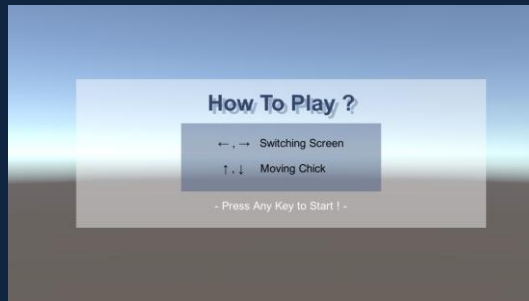
★ 03. 플레이 화면



Play Scene



Menu Scene



How to Play

“ 플레이 영상이 궁금하신가요? ”

youtu.be/IKkjOKiCiMw

★ 04. 소감

“ UNITY를 사용하여 게임을 만들면서 다시 UNITY에 대하여
복습할 수 있어 좋았고, 나름 만족스러운 작품을 제작한 것 같습니다. ”

“ 다만 아쉬운 점이 있다면 추가로 타이머, 사운드 등 추가적인 요소들을 시
간 상 추가하지 못하여 아쉬움이 남습니다. ”



감사합니다.

이상으로 씨애랑 SW 전시회 작품 발표를 마치겠습니다.